

PERANCANGAN PANEL SISTEM INFORMASI SEJARAH DI TAMAN SEJARAH KOTA BANDUNG

PANEL DESIGN OF HISTORY INFORMATION SYSTEM IN BANDUNG HISTORICAL PARK

Resti Pertiwi

Prodi S1 Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Restipertiwi@student.telkomuniversity.ac.id , Yogapeero@telkomuniversity.ac.id ,
tzulkarnainm@telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK

Taman kota merupakan fasilitas publik yang penting dalam suatu kota. Taman kota memiliki banyak manfaat. Taman Balaikota adalah taman yang berada di Kota Bandung, didalamnya terdapat 3 taman yaitu Taman Dewi Sartika, Taman Labirin dan Taman Sejarah. Taman Sejarah memiliki banyak informasi yang terpajang seperti relief cerita rakyat dan biografi tokoh-tokoh yang pernah memimpin Kota Bandung. Meskipun pada Taman Sejarah telah disuguhkan informasi mengenai sejarah Kota Bandung, namun masyarakat kurang berminat untuk membaca dan memahami informasi tersebut. Maka muncul ide untuk perancangan panel sistem informasi sejarah ini. Perancangan ini didasari atas kurangnya wawasan masyarakat mengenai sejarah berdirinya Kota Bandung serta lemahnya daya tarik pengunjung untuk membaca informasi tentang sejarah yang sudah tersedia di taman. Produk ini dirancang untuk membantu mempermudah dalam memberi wawasan tentang sejarah Kota Bandung pada masyarakat. Mengetahui sejarah bagi masyarakat adalah hal yang penting. Masyarakat dapat mengetahui asal-usul segala sesuatu dan peristiwa masa lalu, lebih memiliki kesadaran budaya, meningkatnya jiwa nasionalisme serta dapat memberikan edukasi kepada anak-cucu kelak. Dalam perancangan ini digunakan metode kualitatif dan melakukan observasi lapangan, data literatur, dokumentasi dan wawancara. Hasil dari perancangan ini berupa 3d modeling.

Kata Kunci: Taman Kota, Sejarah, Sistem Informasi, Menarik, edukasi

ABSTRACT

City parks are important public facilities in a city. City parks have many benefits. City Hall Garden is a park in the city of Bandung, inside there are 3 parks namely Taman Dewi Sartika, Taman Labyrinth and Historical Park. Historical Park has a lot of information on display such as reliefs of folklore and biographies of figures who once led the city of Bandung. Although the Historical Park has been presented with information about the history of the city of Bandung, but the public is less interested in reading and understanding that information. Then an idea emerged for the design of this historical information system panel. This design is based on the lack of public insight about the history of the founding of the city of Bandung and the weak attraction of visitors to read information about the history that is already available in the park. This product is designed to help make it easier to provide insight into the history of Bandung in the community. Knowing history for the community is important. Society can find out the origin of all things and past events, have more cultural awareness, increase the spirit of nationalism and can provide education to children and grandchildren later. In this design, qualitative methods are used and field observations, literature data, documentation and interviews are used. The results of this design are 3d modeling.

Keywords: City Park, History, Information System, Interesting, education

Pendahuluan

Taman Balaikota berada di Jalan Wastukencana no 2, Babakan Ciamis, Kecamatan Sumur Bandung, Kota Bandung tepat di depan Museum Kota Bandung. Di dalam taman ini terdapat juga Taman Sejarah, Dewi Sartika dan Taman Labirin. Taman Sejarah adalah salah satu taman yang berada di dalam area Taman Balai Kota Bandung. Suasana taman yang lumayan asri di tumbuhinya bunga dan pohon rindang. Fasilitas yang tersedia di taman ini seperti fasilitas taman pada umumnya, seperti toilet umum, kursi dan meja serta kolam renang anak-anak. Taman ini ramai pengunjung ketika sore hari karena matahari sudah tidak terlalu terik. Jumlah pengunjung yang datang juga akan berbeda ketika hari-hari kerja dibandingkan hari libur atau *weekend* yang tentunya akan lebih banyak. Terdapat beberapa informasi mengenai sejarah Kota Bandung. Terdapat relief yang berisikan seluruh wali kota Bandung beserta foto para tokoh sehingga pengunjung mendapatkan wawasan serta

dapat mengenang tokoh-tokoh yang berperan penting dalam berdirinya Bandung. Di masa sekarang, banyak sekali masyarakat yang masih minim pengetahuan tentang sejarah bahkan sejarah kota tempat tinggalnya, fenomena ini disebabkan kurangnya sumber informasi sejarah yang menarik serta kurangnya daya tarik masyarakat pada sejarah. Padahal, banyak sekali manfaat mempelajari sejarah seperti mengetahui rangkaian peristiwa yang sudah terjadi di masa lalu dan juga mendapatkan inspirasi dari tokoh-tokoh yang berperan penting dalam berdirinya suatu kota. Karena kurangnya daya tarik masyarakat pada sejarah, media informasi sejarah yang telah disediakan di Taman Sejarah serta relief gambaran cerita rakyat seperti menjadi ornamen hiasan begitu saja. Maka dari itu penulis ingin merancang suatu produk yang berisikan sistem informasi sejarah yang dikemas dengan visual yang menarik sehingga diharapkan pengunjung taman sejarah berminat untuk mempelajari sejarah Kota Bandung dengan cara yang lebih baru dan menarik melalui produk ini.

Tujuan

1. Menambah fasilitas di taman Sejarah
2. Menerapkan ilmu desain produk dalam perancangan
3. Merancang produk untuk media belajar sejarah Bandung bagi masyarakat umum/pengunjung.
4. Merancang produk dengan menggunakan pendekatan aspek visual.

Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan, terdapat beberapa identifikasi masalah yaitu:

1. Penyajian informasi sejarah yang kurang menarik
2. Kurangnya pengetahuan masyarakat tentang sejarah Bandung
3. Kurangnya daya tarik masyarakat untuk mempelajari sejarah Bandung

Dalam perancangan ini pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan data-data kredibel dari berbagai sumber. Dalam perancangan produk untuk taman Sejarah Bandung, diperlukan data yang dapat digunakan sebagai acuan, data-data dikumpulkan melalui beberapa cara yaitu observasi, literatur, wawancara, dokumentasi.

Landasan Teoretis

Landasan teoretis adalah studi literatur yang dijadikan landasan teori dalam merancang suatu produk yang didapatkan dari berbagai sumber seperti buku, majalah, jurnal, pendapat para ahli dan sumber ilmu pengetahuan lainnya yang terpercaya. Landasan teori ini dijadikan sebagai landasan yang kuat dalam suatu penelitian.

Perancangan

Proses Perancangan

Terdapat beberapa tahapan dalam perancangan yaitu latar belakang, eksplorasi, identifikasi kebutuhan, melengkapi spesifikasi desain produk, ide konsep, sketsa, gambar, evaluasi konsep, gambar teknis, prototipe, mencari materi yang berhubungan dengan perancangan, mencari Teknik manufaktur, pengujian/penyempurnaan, kemudian masuk ke tahap terakhir yaitu pemasaran, persediaan dan pembuangan.

Panel

Pengertian Panel

Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia, panel merupakan bagian dari permukaan pintu berupa papan yang tipis dan sebagainya, biasanya juga dapat berbentuk persegi panjang, dipasang di dalam bingkai, terletak lebih rendah atau lebih tinggi daripada permukaan sekitarnya.

Sistem dan Informasi

Pengertian Sistem dan Informasi

Sistem adalah kumpulan manusia atau suatu yang terbentuk dengan aturan yang sistematis untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan pengertian informasi adalah data yang telah diolah. Sistem informasi merupakan suatu kombinasi dari, *hardware*, *software*, jaringan komunikasi dan sumber daya data yang mengumpulkan dan menyebarkan informasi. (Anggraeni dan Irviani, 2017:1-2)

Taman

Pengertian Taman

Taman adalah sebuah tempat yang dibuat oleh manusia, biasanya berada di luar ruangan dengan keindahan alam. Terdapat dua jenis taman yaitu taman buatan dan taman alami.

Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian taman yaitu kebun yang ditanami dengan bunga-bunga, tempat yang menyenangkan dan lain-lain.

Sejarah

Pengertian Sejarah

Kata “sejarah” diambil dari Bahasa Arab, syajaratun yang berarti pohon kehidupan. Pohon kehidupan yaitu seperti penyusunan silsilah keluarga.

Visual

Pengertian Visual

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata visual yang berarti yaitu dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan (mata); berdasarkan penglihatan. “Unsur unsur rupa juga disebut unsur-unsur visual (visual elements), unsur-unsur formal atau unsur-unsur desain” (Bandung Ibnu Majid 2016:5).

Ergonomi & Antropometri

Pengertian Ergonomi

Ergonomi berasal dari Bahasa Latin yaitu *Ergon* dan *Nomos*. *Ergon* berarti kerja sedangkan *Nomos* berarti hukum alam. Sehingga ergonomi dapat diartikan sebagai bidang ilmu mengenai aspek manusia dalam lingkungan kerjanya yang ditinjau secara anatomi, fisiologi, psikologi, engineering, manajemen dan perancangan (Nurmianto, 1996: 1).

Material

Kehidupan manusia selalu berhubungan dengan kebutuhan bahan seperti pada transportasi, rumah, pakaian, komunikasi, rekreasi, produk. Pada zaman purbakala awalnya manusia hanya mengenal peralatan yang berbahan tulang, batu, kayu dan lain-lain, maka zaman tersebut disebut dengan zaman batu. Pada tahap awal manusia hanya mampu mengolah bahan apa adanya seperti yang tersedia di alam misalnya : batu, kayu, kulit, tanah dan lain-lain.

Lingkungan

Ekologi

Ekologi adalah ilmu yang mempelajari hubungan manusia dengan lingkungannya. Dalam ekologi, makhluk hidup dipelajari dalam skala populasi. Populasi adalah kumpulan individu suatu spesies yang sama. Dalam ekologi, dikenal beberapa asas yang bersifat umum, salah satunya asas 3 yang menyatakan bahwa materi, energi, ruang, waktu dan keanekaragaman, semuanya termasuk kategori sumber alam.

Terdapat dua komponen utama dalam konsep ekologi, yaitu makhluk hidup (organisme) dan lingkungan abiotic. Di antara kedua komponen ini, terjadilah jalinan hidup yang berlangsung pada suatu tempat yang membentuk ekosistem atau sistem kehidupan.

Landasan Empirik

Landasan empirik berisi data-data lapangan yang dapat menunjang perancangan suatu produk. Data empiric terdiri dari sejarah taman Sejarah, letak geografis, dan data lapangan hasil wawancara pada pengunjung dan pihak terkait.

Sejarah Taman Sejarah

Taman Sejarah adalah salah satu taman yang berada di dalam area Taman Balai Kota Bandung tepatnya di belakang Gedung Balai Kota. Taman ini dulunya merupakan lahan parkir Gedung DPRD Kota Bandung yang

terbengkalai sehingga diubah menjadi taman dengan konsep edukasi dan penghijauan. Taman ini terdapat fasilitas seperti kolam renang dangkal untuk anak-anak, toilet, meja dan kursi taman, serta dilengkapi dengan kaca-kaca yang berisi informasi tentang 16 tokoh walikota yang pernah menjabat, relief yang berisi tentang sejarah Kota Bandung di era Wiranakusumah. Relief ini terbentang menggambarkan perjalanan Kota Bandung dari masa prasejarah hingga kini. Relief serta kaca yang berisi informasi sejarah tersebut dibuat dengan tujuan agar masyarakat dapat mengenal tokoh-tokoh yang memiliki peran dalam berdirinya Kota Bandung serta agar masyarakat mengetahui cerita perjalanan Kota Bandung di masa lampau. Taman Sejarah diresmikan pada 04 Februari tahun 2017 oleh walikota Bandung Ridwan Kamil.

Data Lapangan

Data lapangan berisi data-data yang penulis dapatkan dari hasil observasi langsung di lapangan. Data yang dihimpun berupa data wawancara pada pengunjung, fasilitas public, serta dokumentasi lapangan

Fasilitas Publik

Taman Sejarah Bandung memiliki beberapa fasilitas yang dapat public yang dapat digunakan oleh masyarakat secara gratis. Berikut adalah rincian aktivitas dan sarana prasarana yang terdapat di Taman Sejarah Bandung.

- a. Fasilitas : taman, kolam renang dangkal, toilet, tempat duduk, ornamen tentang informasi sejarah.
- b. Aktivitas pengunjung meliputi : berenang, duduk santai, bermain, makan, berswafoto, olahraga, dan perayaan.

Data Wawancara

Pada saat observasi, penulis melakukan wawancara kepada pengunjung taman Sejarah dengan jumlah responden 78 orang, rentang usia 15-65 tahun. Pertanyaan yang diajukan mengenai sejarah Bandung dan kebutuhan pengunjung taman. Berikut hasil wawancara yang telah berbentuk data kuesioner.

1. Dari 78 responden, 91% berusia 15-30 tahun.
2. Dari 78 responden, 50% laki-laki dan 50% perempuan.
3. Dari 78 responden, 52,6 % menganggap pengetahuan tentang sejarah berdirinya suatu kota itu penting, sedangkan 46,2% menganggap sangat penting.
4. Dari 78 responden, 80,5 % tertarik untuk mempelajari/mengetahui sejarah tentang berdirinya suatu kota.
5. Dari 78 responden, 51,3 % membutuhkan fasilitas pengisi daya *handphone*, sedangkan 39,7 % sangat membutuhkan.

Dokumentasi

Saat melakukan observasi penulis juga memotret beberapa sisi taman untuk mengetahui kondisi juga sebagai dokumentasi.

Pembahasan Analisis Desain

Dalam proses perancangan suatu produk, diperlukan analisis aspek desain untuk menentukan Batasan serta mendapatkan referensi dari sumber terkait untuk tahap perancangan selanjutnya.

Klasifikasi Aspek Desain

Desain produk umumnya mencakup beberapa aspek desain seperti lingkungan, system, ergonomic, visual dan sebagainya. Pada tahap ini, diperlukan klasifikasi aspek-aspek desain tersebut untuk menentukan focus perancangan produk.

Berikut pembagian aspek dengan klasifikasi aspek primer, sekunder dan tersier:

Kajian Aspek Desain

Kajian aspek desain diperlukan untuk mendapatkan referensi yang sesuai dengan aspek yang diklasifikasikan. Berikut adalah kajian aspek desain yang mencakup aspek primer, sekunder dan tersier.

Elemen Pendukung

Dalam peancangan ini diperlukan elemen pendukung yang digunakan sebagai komponen untuk menunjang kebutuhan desain. Elemen yang dibutuhkan adalah sebagai berikut.

1. Video

Video yang dibutuhkan merupakan video animasi yang menarik untuk segala usia sebagai media mempelajari sejarah Kota Bandung. Jenis video yang dibutuhkan yaitu:

- Video animasi tentang sejarah berdirinya Kota Bandung (wilayah, pusat pemerintahan, asal muasal nama Bandung).
- Video cerita rakyat Sunda
- Video pemimpin Bandung dari masa ke masa
- Video peta wilayah Bandung.

2. Pengisi Daya Handphone (Charger Station)

Charger Station dibutuhkan sebagai elemen pendukung dalam perancangan ini, mengingat data wawancara dan kuesioner pengunjung Taman Sejarah, 51% mengatakan penting untuk menyediakan fasilitas pengisi daya di area *outdoor*.

Terms of Reference

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat ditentukan TOR (*Terms of Reference*) untuk merancang panel system informasi.

1. Pertimbangan Desain (Consideration)

Dalam merancang suatu produk diperlukan pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut:

- Produk yang dirancang untuk pengguna berusia 12 tahun ke atas dengan system login *barcode*.
- Material yang digunakan merupakan material yang tahan terhadap cuaca.
- Warna yang digunakan merupakan warna hijau muda dan coklat kayu.

- Produk yang dirancang dilengkapi dengan tempat pengisi daya *handphone*.
- Produk yang dirancang memiliki visual yang memiliki kesan Bandung/Sunda.

2. Batasan Desain

Dalam perancangan ini diperlukan batasan-batasan agar perancangan lebih erarah dan fokus, batasan desain tersebut adalah:

- Fasilitas hanya dapat digunakan pada waktu tertentu.
- Pada bagian pegisi daya *handphome* harus memiliki penutup yang aman agar tidak membahayakan anak-anak.
- Warna yang digunakan adalah warna hijau muda dan coklat kayu agar memiliki kesan alami dan penghijauan.
- Produk ini memiliki sifat bentuk geometri dengan penyesuaian terhadap aspek ergonomi, visual dan material.
- Produk memiliki perpaduan tekstur halus dan tektur kasar.

3. Sasaran Target

- Pengunjung anak-anak usia 12 tahun ke atas
- Pengunjung dewasa

Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan untuk menunjang perancangan ini, aspek-aspek tersebut adalah aspek visual atau rupa, aspek material dan aspek ergonomi.

Hasil perancangan produk panel sistem informasi sejarah ini juga dapat menambah daya tarik fasilitas untuk Taman Sejarah Bandung itu sendiri, yang sebelumnya fasilitas yang ada kurang memiliki daya tarik bagi pengunjung.

Fasilitas panel sistem informasi sejarah ini juga dapat menambah minat masyarakat untuk mempelajari sejarah berdirinya Bandung. Dengan mempelajari dan mengetahui sejarah berdirinya suatu kota, masyarakat akan lebih memiliki kesadaran budaya, meningkatnya jiwa nasionalisme serta dapat memberikan edukasi kepada anak-cucu kelak agar tidak lupa dengan sejarah berdirinya Bandung.

Selain itu, penelitian ini juga memiliki kekurangan. Kekurangan tersebut berasal dari internal produk yaitu perancangan yang kurang maksimal karena keterbatasan waktu dan sarana akibat pandemi yang sedang berlangsung, sehingga perancangan tidak direalisasikan dalam bentuk *mock up*, namun hanya sampai pada *3d modeling*.

Sedangkan dari faktor eksternal yaitu masyarakat yang memiliki gawai/gadget sehingga lebih mudah untuk mengakses informasi sejarah dimanapun serta kapanpun dapat menjadi suatu ancaman dari panel sistem informasi sejarah ini.

Saran

1. Perlunya penambahan pada aspek keamanan untuk desain selanjutnya dari sisi keberadaan suatu produk terhadap manusia dan lingkungan sekitarnya sehingga dapat mencegah tindakan yang bersifat merusak fasilitas dan menyalahgunakan.
2. Produk panel sistem informasi sejarah ini dapat dikembangkan dan diterapkan tidak hanya di lingkup Kota Bandung saja melainkan di daerah lain oleh dinas kebudayaan sehingga dapat menjadi sarana edukasi tentang sejarah bagi masyarakat, yang selama ini kurang memperhatikan pentingnya mengetahui sejarah.

Daftar Pustaka:

Imansari, N dan Khadiyahana, P. 2015. Penyediaan Hutan Kota dan Taman Kota sebagai Ruang Terbuka Hijau (RTH) Publik Menurut Preferensi Masyarakat di Kawasan Pusat Kota Tangerang.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)

Rodgers, P and Milton. 2011. Product Design, Laurence King Publishing Ltd London : United Kingdom.

Yunaeti, E dan Irviani, R. 2017. Pengantar Sistem Informasi, Edisi pertama. CV. ANDI OFFSET : Yogyakarta.

Sumardianta, J, Ferry T. Indratno, Angkasa, T dan Purwanta, H. 2008. Sejarah untuk SMA/MA Kelas X. Penerbit Grasindo.

Tosh, John. 1991. The Pursuit of History, 2nd edition. LondonGroup UK Limited, USA.

Nurmianto. 1996. Ergonomi Konsep Dasar dan Aplikasinya. Guna Widya : Surabaya.

Purnomo. 2017. Material Teknik. Penerbit CV. Seribu Bintang.

Panero, J, AIA, ASID and Zeknik, M, AIA, ASID. 1979. Human Dimension & Interior Space. Whitney Library of Design, an imprint of Watson-Guptill Publications : United States & Canada.

Buyung, Edwin. 2017 "Makna Estetik Pada Situs Karangkamulyan Di Kabupaten Ciamis". Jurnal Desain Interior & Desain Produk Universitas Telkom Bandung Vol II No-1:34

D Yunidar, AZA Majid, H Adiluhung. 2018. Users That Do Personalizing Activity Toward Their Belonging. Bandung Creative Movement (BCM) Journal.